

REGLAMENTO E INSTRUCCIONES DE
MARATONES DE PROGRAMACIÓN

DEFINICIÓN Y GENERALIDADES

La Maratón de Programación es un evento de tipo competitivo, en el que grupos de estudiantes de diferentes semestres de los programas de ingeniería de sistemas, electrónica, y programas afines, se enfrentan a problemas de algoritmia, con el fin de resolver el mayor número de ellos en el menor tiempo posible.

Durante éste evento los participantes son retados a solucionar un conjunto de problemas, haciendo uso de algún lenguaje de programación y se evalúa básicamente tres aspectos:

☑ Velocidad + Eficacia + Eficiencia.

Entre los objetivos que persigue este evento puede destacarse:

☑ Estimular el conocimiento de lenguajes de programación.

☑ Incentivar la destreza en el manejo de algoritmos.

☑ Desarrollar las técnicas de trabajo en equipo.

☑ Diversión y reto personal.

☑ Participar en representación de la Institución en maratones inter-institucionales, nacional, regional latinoamericana, y mundial.

CATEGORÍAS

BÁSICA	Semestres 1,2,3 y 4
AVANZADA	Semestres 5,6,7,8,9 y 10



NORMATIVIDAD

- Grupos de estudiantes:

Los grupos de participantes serán de tres (3) personas.

No se permitirá la participación de personas de categorías superiores en categorías inferiores y viceversa.

- Fechas y lugares:

La maratón se realizará en las instalaciones de la sede del Claustro de la Universidad Católica de Colombia, laboratorio de sistemas 3 piso.

La lista de ganadores, se dará de acuerdo a los resultados arrojados por el software BOCA.

- Idioma:

Los ejercicios de la maratón de programación se distribuirán en mitad ejercicios español y la otra mitad ejercicios en inglés.

- Lenguajes de programación:

Los lenguajes permitidos son:

- C++
- Java

- Jurado:

El jurado está conformado por una máquina programada con inteligencia artificial y el profesor Roger Bernal.

- Premios:

Primer puesto: 200.000 (COP).

Segundo puesto: 130.000 (COP).

- En caso de empate:

Se definirá el ganador considerando el tiempo de envío.



- Material permitido:

Los participantes pueden llevar al sitio del evento material impreso, como libros, manuales y código de programas.

No se permitirá el uso de material guardado en medios magnéticos, celulares, USB, portátiles, tablets, ni tendrán acceso a internet durante la competencia.

- Puntuación:

De manera general, la puntuación final será de acuerdo a lo arrojado por el software (Boca) de evaluación, que es el mismo utilizado en maratones regionales y/o nacionales, teniendo en cuenta la reglamentación establecida por ACM International Collegiate Programming Contest (ICPC): <https://icpc.baylor.edu/>

El primer criterio para clasificar a los equipos será el número de problemas resueltos correctamente. Una solución será considerada incorrecta sí:

- El programa no compila correctamente.
- Si ocurre un error durante la ejecución.
- El programa proporciona una respuesta incorrecta a alguna de los casos de prueba, descritos en los retos.
- El formato de salida difiere del especificado en la redacción del problema y en los datos de prueba suministrados con el enunciado.

Si se carga al software (BOCA), soluciones incorrectas el equipo recibe penalización.

Si el primer criterio lleva a un empate, los equipos que han obtenido sus soluciones en el menor tiempo total serán mejor calificados. El tiempo totales la suma de los tiempos arrojados por el software de evaluación.

El software (BOCA) de evaluación es el único responsable para decidir la exactitud de las soluciones presentada para cada problema.